

Südkurier, 1. 8. 19
STOCKACH

Bibliothek treibt Digitalisierung voran

Die Stockacher Stadtbibliothek wird immer digitaler. Kürzlich hat die Einrichtung einen zweitägigen Kurs abgehalten, in dem Jugendliche zwischen zehn und 14 Jahren selber ein kleines Videospiel programmieren konnten. Bücherleiterin Gabriele Gietz zeigte sich bei der Veranstaltung überzeugt, dass solche Spiele künftig eine Form des Lernens sein werden. Mit den digitalen Angeboten könne man zudem die Kinder und Jugendlichen da abholen, wo sie ohnehin schon seien. (eph)

Kinder werden zu Spieleentwicklern

- Projekttag vermitteln moderne Wege des Lernens
- Medienkompetenz der Teilnehmer wird geschult

VON JULIAN SINGLER

Stockach - Kinder und Jugendliche werden diesen Satz kennen: „Ständig hängst du am Handy rum.“ Dass man im Umgang mit technischen Geräten aber auch sehr viel lernen kann, zeigte eine Veranstaltung des Ferienprogramms. 17 Kinder zwischen zehn und 14 Jahren setzten sich an zwei Tagen mit digitalen Themen und Videospielen auseinander. Medientrainer Julian Ruckdäschel aus der Nähe von München übernahm die Leitung. Er ist selbstständiger Digitalexperte und bietet auch Schulungen für Lehrer an. Ihnen erklärt er unter anderem den richtigen Einsatz von Tablet-Computern im Unterricht.

An Tag eins der Veranstaltung in der Stadtbücherei bastelte jeder Teilnehmer einen Merge Cube (Würfel, siehe kleines Bild), der eine erweiterte Realität, auch als Augmented Reality bekannt, ermöglicht. Mit dem Programm H5P wird der Würfel im Anschluss zum Leben erweckt. Dann können die Kinder in Apps beispielsweise spielend das Sonnensystem erkunden oder die menschlichen Organe einer virtuellen Person kennenlernen. Außerdem erstellten die Kinder einen Lückentext, der von den anderen gelöst werden sollte. „Schleichen sich beim Programmieren von Lösungswörtern Rechtschreibfehler ein, ist das eine Herausforderung“, sagte Julian Ruckdäschel. Er ergänzte: „Ganz wichtig aber ist zu wissen, dass beim digitalen Lernen Fehler erlaubt sind. Es gibt immer Probleme, für die man Lösungen entwickeln muss.“ Das sei eine der wichtigsten Aufgaben. Weiterprobieren statt Aufgeben also lautet das Motto.

Am zweiten Projekttag stand Game-Design auf dem Programm. Die Kinder entwickelten ihr eigenes Videospiel. „Ziel ist es, eine Geschichte zu erzäh-



Moritz (11 Jahre, von links), Medientrainer Julian Ruckdäschel, Daniel (11 Jahre), Max (11 Jahre) und Hannes (10 Jahre) besprechen den aktuellen Stand ihres Projekts. Die fünf Kinder entwickeln ihr eigenes Videospiel. BILD: JULIAN SINGLER

len und ein Spiel daraus zu machen“, erklärte Julian Ruckdäschel. Dabei würden sich die Kinder die Kompetenzen der Zukunft aneignen, die zunehmend digitaler werde. „Medien spielen eine immer wichtigere Rolle, egal, ob in der Schule oder im Berufsleben“, so der Medientrainer. Außerdem sei die Kreativität der Jungen und Mädchen gefragt und man arbeite im Team.

Die Gruppe um die elfjährigen Moritz, Daniel, Max und den zehnjährigen Hannes dachte sich folgende Geschichte aus: Ein Schiff läuft an Land auf und der Spielercharakter kämpft sich durch eine Höhle zurück in die Zivilisation. Zuerst malte jeder sein eigenes Level auf ein Blatt Papier, fotografierte es mit einem Tablet ab und integrierte die Zeichnung in eine kostenlose App. Danach wurden alle fünf Zeichnungen zu

einem aneinanderhängenden Spiel. Bei Daniel stimmte etwas noch nicht. „Ein Bauteil hat die falsche Farbe. Es muss blau sein und nicht schwarz“, stellte er fest. Der elfjährige Moritz erklärte: „Die grünen Büsche wirken im Spiel wie ein Trampolin. Die blauen Linien fallen beim Berühren des Spielercharakters um und ich muss dann schnell darüber laufen, bevor sie sich auflösen.“ Krebse hat Moritz ebenfalls auf sein Blatt gemalt. Im Spiel stellen sie Hindernisse dar. „Über die Tiere muss ich herüberspringen“, so der Schüler.

Das lesen Sie zusätzlich online

Videos mit Eindrücken und Erklärungen zu den einzelnen Projekten im Internet unter www.sk.de/10233434

Zur Veranstaltung

Büchereien und Videospiele scheinen auf den ersten Blick nicht sonderlich viel miteinander zu tun zu haben. Dennoch fand das Medienprojekt „Kultur trifft Digital“ in der Stadtbücherei statt. Die Stadtjugendpflege beteiligte sich als Mitveranstalter ebenfalls daran. „Daddeln hat bei vielen einen schlechten Ruf, aber zukünftig sind Spiele eine Form des Lernens“, meint Bibliotheksleiterin Gabriele Gietz. Die Kinder müssten ihr zufolge dort abgeholt werden, wo sie sind. Die Bücherei selbst werde derweil zunehmend digitaler. „Die Angebote gehen Hand in Hand mit Büchern“, sagt Gietz. (jsi)